

# Судный день: фильм «Люди Икс: Апокалипсис»

**В** мае на мировые экраны вышел голливудский блокбастер «Люди Икс: Апокалипсис». Зрелищную фантастическую картину снял Брайан Сингер, ответственный за три киноленты популярной франшизы. Бюджет проекта составил по разным данным 200...250 млн долларов. Столь значительные средства помогли создателям удивить зрителей своей фантазией.

## Съемки

Основные съемки фильма начались 20 апреля 2015 года в канадском городе Монреаль (провинция Квебек). Съемочная группа расположилась в огромной студии Mel's Cité du Cinema (известной как просто Mel's) на берегу реки Святого Лаврентия. Эта студия содержит семь павильонов общей площадью почти в целый гектар, и съемочная группа потрудились практически на каждом ее квадратном метре, чтобы выполнить все требования проекта. Для съемок также использовались многочисленные локации вокруг города, включая промышленные зоны, заброшенный театр, старый торговый центр и домик в лесу.

Оператор Ньютон Томас Сигел не упустил возможность исследовать новые визуальные пространства: Древний Египет, современный Египет, Польшу, Восточную Германию и США периода 1983 года. Он определил контуры каждой среды несколькими способами, в том числе и цветовой палитрой. Например, Ближний Восток имел

золотистый, песочный оттенок, который создавал ощущение жары, сухости и песка.

*«Каир являет собой безумное смешение цвета и света со всевозможными искусственными огнями и ярким золотым солнцем, которое мы создали для Египта. Солнечный свет проникал в пирамиду и смешивался с языками пламени и светом масляных светильников. Снимать это в Квебеке в конце холодной канадской зимы, конечно, было непросто»,* – рассказывает Сигел.

Художник-постановщик Грант Мейджор, обладатель Oscar, вместе со специалистами художественного отдела под руководством известного мастера Мишеля Лалиберта и художника-декоратора Энн Кулджиан, номинанта на Oscar, решали непростые задачи по проектированию, разработке и созданию почти 60 декораций для фильма, а также работали на многочисленных съемочных площадках в городе и в окрестностях. Основной проблемой стало воссоздание Древнего и современного Египта. Необходимо было сохранить традиционный богатый дизайн комиксов и предыдущих фильмов о Людах Икс. Следовало отдать должное специалистам, работавшим до них, – сохранить легендарный и узнаваемый облик Церебро и дома профессора Ксавьера со всеми его изящными деталями.

Чтобы помочь с поиском информации для создания египетского храма, команда проектировщиков пригласила специалиста-египтолога. Грант Мейджор подготовил длинный список вопросов. Египтолог показал худож-

**Бастер Ллойд,**  
по материалам  
*Fox и Fxguide.com*

нику иероглифы, а также элементы украшения храма. В созданном храме были четыре огромные статуи. Все иероглифы писались от руки в малом формате и переносились на кальку. Затем их вырезали с помощью станка непрерывной разливки в виде линии на доске из пенопласта, чтобы создать отправную точку для скульпторов.

*«У нас была большая команда, и на протяжении долгих месяцев мы все работали над этими пенопластовыми панелями: вырезали, делали лепнину. И только потом за дело взялись художники. Хорошо, что мы начали готовить эти декорации заранее, иначе не справились бы»,* – рассказывает Грант Мейджор.

*«Этот фильм отличается от своих предшественников наличием грандиозных сцен разрушения, – комментирует Мишель Лалиберт. – Самое сложное во всех апокалиптических сюжетах заключается в разрушении ранее созданных прекрасных декораций. В одной из самых объемных сцен фильма Апокалипсис воздвигает новую, еще более громадную пирамиду в центре Каира периода 1983 года. Грант Мейджор нашел старую, подлежащую сносу фабрику на территории Монреаля, и мы в буквальном смысле слова снесли здания и все вокруг, создавая слой за слоем обстановку разрушения пирамиды.»*

## SFERAVIDEO Autodesk Flame Premium – новое слово в DI-WorkFlow

**Официальный партнер компаний:**

Autodesk, DVS, DFT, Dolby, ARRI, Pandora Int.

**Авторизованный Сервисный центр**

**Профессионального Оборудования:**

Sony, Panasonic, ARRI, Clear-Com, Grass Valley (Thomson), DFT, JVC

**Оптики:**

Canon, Fujinon, Carl Zeiss

Тел.: +7 (495) 737-7125, 737-7098

E-mail: mail@sfera-video.ru



Концепт-арт битвы



Образ главного злодея создавался при помощи пластического грима

## Особняк

Для дома профессора Ксавьера Грант Мейджор использовал работы художника Джона Мира к предыдущим фильмам франшизы. Брайан Сингер захотел увеличить дом, поэтому художник-постановщик добавил двухэтажную библиотеку, помещение, где собираются студенты, а также спальни и ванные комнаты, различные коридоры и переходы. Декорация охватила разные этажи и заняла два павильона студии Mel's, разделяющую их стену убрали, чтобы получить большой дом. На сегодня это – самый большой дом, построенный в стиле, созданном Джоном Миром. Зрители впервые увидят особняк целиком.

На территории, окружающей особняк, были высажены сотни деревьев, кустарников, цветов и топиариев. Помимо декораций основного дома, были построены декорации для съемки сцен с участием персонажа по имени Ртуть, включая ванную, несколько спален, библиотеку и балкон. Декорации Церебро также обновили, чтобы придать им вид, который они имели бы в восьмидесятые годы.

Тихий пригород Монреаля успешно заменил польскую деревню и металлургическое предприятие, где живет и работает Магнето. Расположенные там цеха литейного производства оказались нужных размеров, в них действительно производили литые детали, как и описывается в сценарии. Дизайн домика его родителей требовал цветочного оформления, и, к счастью, в это время года съемочная группа имела под рукой все необходимое.

*«Дом выглядел просто очаровательно в нежных красках ранней весенней поры, и литейное предприятие смотрелось достаточно рельефно»,* – говорит Грант Мейджор. – *Приглушенные краски сцен, показывающих Восточную Европу, перекликаются с цветовой палитрой фабрики».*

## Грим

Основной задачей при создании пластического грима для мутанта Апокалипсиса было сохранение облика актера Оскара Айзика. В начале процесс его превращения в персонаж занимал у актера 3,5 ч, но, приобретя опыт, два специалиста уже могли справиться с этой задачей за 1,5 ч. Грим включал наклейки на лоб, нос и щеки, челюсть и подбородок, на голову, шею и даже особый шлем.

*«Единственной частью, которую грим не затрагивал, были глазные яблоки, – шутит художник по гриму Брайан Сайп. – С учетом элементов для головы и шеи, а также костюма, состоящего из двадцати деталей, весь процесс напоминал составление гигантской головоломки».*

Одной из запоминающихся черт облика Апокалипсиса стали дреды, словно изготовленные из металла.

*«Задача заключалась в том, чтобы костюм выглядел геройским на теле обычного человека и в то же время обеспечивал актеру полную мобильность и удобство. Актер не должен был перегреваться в нем в условиях жаркого и влажного канадского лета. Мы использовали систему охлаждения Shirt, аналогичную тем, что применяют автогонщики. Как только съемка останавливалась, Оскара подключали к ледяной воде, чтобы поддерживать комфортную температуру внутри костюма»,* – рассказывает Брайан Сайп.

Руководитель отдела специального грима Адриан Моро и его команда трудились над созданием образа Ночного Змея. В комиксе у него худое и гибкое тело, почти кошачья грация, уши как у рыси, а глаза как у пантеры. Чтобы сохранить стилистику восьмидесятых, а также образ Ночного Змея, созданный Аланом Каммингом в фильме «Люди Икс 2», Адриан Моро сделал слепок с головы Коди Смита-МакФи, придумал его герою не только заостренные уши, но еще шрамы и особую кожу лица. Кроме того, понадобился слепок

тела актера, чтобы создать для него хвост. Художник-гример сотрудничал с коллегами-специалистами для разработки рецепта специального матового устойчивого крема в различных по цвету версиях, необходимого для создания образа Ночного Змея. Команда Моро придумала для него подвижный хвост с внутренней арматурой, придающей пружинистость. Адриан был удивлен тем, насколько естественно двигался хвост. На завершающем этапе съемок полный цикл гримирования актера занимал 1 ч 45 мин, он включал сам грим, использование накладок, других элементов для рук, ног, зубов и глаз, доспехов, удерживающих подвижный хвост и др.

*«Основная трудность заключалась в том, чтобы Ночной Змей выглядел естественно, а его грим каждый день был бы одинаковым, и, конечно, соответствовал представлениям поклонников»,* – рассказывает Адриан Моро.

## Костюмы

Чтобы подобрать тысячи предметов гардероба в стиле восьмидесятых годов для актеров, которые снимались в сценах, происходящих в Каире, Восточной Германии и



Концепт-арт Ночного Змея

США, художник по костюмам Луиза Мингенбах использовала ресурсы и складские запасы различных агентств по аренде костюмов в США и Монреале, а также посетила множество магазинов розничной продажи винтажной одежды в Северной Америке. По ее оценке, к концу съемок общий гардеробный фонд фильма включал более 100 тыс. предметов, и с его помощью можно было одеть 2...3 тыс. человек.

Труднее всего было собрать гардероб для Апокалипсиса. После утверждения Оскара Айзека на роль все иллюстрации делались с учетом параметров его тела, учитывались даже такие детали, как форма скул и длина шеи. Еще до начала съемок в течение нескольких месяцев специалисты художественного отдела пробовали различные ткани, цвета и текстуры.

«Все ткани, из которых изготовлены костюмы для Оскара, были созданы специально для этого персонажа, – рассказывает Луиза Мингенбах. – На разработку и изготовление костюма у нас было примерно четыре месяца, и времени едва хватило».

Чтобы надеть или снять костюм, актеру требовалось около 30 мин и помощь двух или трех костюмеров.

Дизайн костюма Апокалипсиса отражает стиль костюмов современных супергероев. Луиза Мингенбах хотела, чтобы Людей Икс воспринимали как группу воинов, связанных друг с другом. Ее команда создала также крылья для Ангела. Брайан Сингер одобрил дизайн, но сами крылья так и не были изготовлены, потому что очень сложная конструкция оказалась непрактичной на съемочной площадке. Тогда задачу по созданию крыльев возложили на отдел по визуальным эффектам. Костюм Бена Харди был выполнен из более пластичных и тонких тканей, чем костюмы других героев, чтобы обеспечить полную свободу движения во время сцен полетов.

Костюмы для Людей Икс должны были быть не просто практичными и характерными для восьмидесятых, напоминать одежду для военных, но и подходить как мужчинам, так и женщинам, включая Хэнка, Мойру, Рейвен, Ртуть, Джин, Скотта и Ночного Змея.

«Выбрать то, что одинаково хорошо бы смотрелось на Джин Грей и на Звере, было непросто», – признается Луиза Мингенбах.

## Визуальные эффекты

К работе над графикой киностудия привлекла целый пул именитых студий, в том числе MPC («Марсианин») и Hydraulx («Мстители»).

«Супергерои ничего не могут сделать без спецэффектов, – шутит супервайзер по визуальным эффектам Джон Дикстра, лауреат двух премий Oscar. – У нас есть персонаж, который использует акустическое воздействие звука низкой частоты для уничтожения врагов; другой управляет теплом и осуществляет термические атаки, еще один обладает способностью к телекинезу. Показать различные их способности визуально, создать чувство реальности в нереальных ситуациях – была непростая задача».

Симуляции производились в Houdini, а мощные сцены разрушений реализовывались с привлечением Kali. Съемка в 3D-формате добавила дополнительный объем к этому волшебству.

«Тяга зрителей к восприятию сложных образов возрастает в геометрической прогрессии, и соответствовать таким запросам является нашей главной задачей», – считает Джон Дикстр.

«Люди Икс: Апокалипсис» не слишком понравился заокеанским кинокритикам. Тем не менее, зрителям лента пришлась по вкусу. В российском кинопрокате блокбастер стартовал с первого места, превзойдя достижение предыдущей части кинофраншизы. Продолжению быть!



В фильме свыше 1000 планов с визуальными эффектами

**Logosam**



**ПРОДУКТ ГОДА 2016**

**LED Light mini**

**КОМПАКТНЫЙ И МОЩНЫЙ!**

**СВЕТИТ НА ВСЕ 300!**

Галогенный эквивалент 300 Вт по световому потоку, при энергопотреблении 40 Вт



**LED FRESNEL**

**С НОВОЙ ОПТИКОЙ**

**ЭФФЕКТИВНОСТЬ ВЫШЕ ДО 12\* РАЗ!**



**STUDIO LED**

\*По сравнению с галогенными аналогами.

реклама